NUMERO 1 - NOVEMBRE 2005

GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

SPECIALE XBOX 360

BURNOUT REVENGE

FOLLIE A QUATTRO RUOTE SU PLAYSTATION 2

FAHRENHEIT

QUANDO IL PC DIVENTA CINEMA

OBLIVION

IL FUTURO DELL'AVVENTURA

RESIDENT EVIL 4

LA PAURA SECONDO CAPCOM

FAR CRY INSTINCTS

IL MULTIPLAYER DEFINITIVO!

PLAYSTATION 2 XBOX GAMECUBE PC GAMEBOY PSP DS N-GAGE XBOX 360

Nintendo

Editoriale

Game - Novembre 2005 - Numero 1

GAME
La prima rivista gratuita di videogiochi
http://www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

REDAZIONE:
Valerio Fusco, Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Leonardo D'Ottavi, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Marco Renzi, Andrea Gagliardi, Marco Italiani, Claudio Fortuna

HANNO COLLABORATO:
Mauro Marchegiani, Eugenio Vitale

EDIZIONI PLAYER S.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE:
Via del Prato Fabio n. 17 / 19
00040 - Rocca di Papa (RM)
Tel. 06 / 94.94.012
http://www.edizioniplayer.it

PER LA VOSTRA PUBBLICITA' CONTATTARE:
GIORGI RITA SAS
Via Premuda N. 2
00195 Roma (RM)
Tel. 06 / 39.73.59.95
Tel. 348 / 3211970

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA PER L'ITALIA
MOTO FLASH S.r.l.
Via Macerata n. 35
00176 Roma (RM)
Tel. 06 / 70.30.28.00
Fax 06 / 70.30.02.99

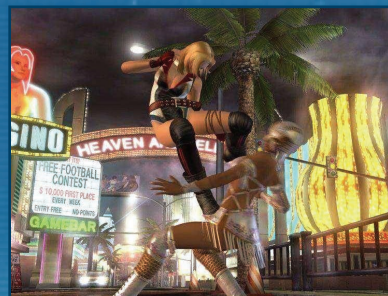
PROGETTO GRAFICO:
STUDIO FILIPPO D'OTTAVI
Via Suor Giuseppina Vannini N. 17
00046 - Grottaferrata (RM)
Tel. 349 / 58.62.820
www.dottavifilippo.com

STAMPATO PRESSO:
Rotoeffe S.r.l. - Ariccia (RM)

>> ARRIVA GAME <<

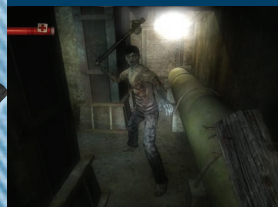
The Castel Excellent era un piccolo gioco d'intelligenza pubblicato nel 1986. Spostando gli oggetti sullo schermo, bisognava solamente raggiungere l'uscita: facile a dirsi, impossibile a farsi. La grafica, tanto semplice quanto funzionale, rispettava le limitazioni di memoria imposte dal computer [l'MSX]. Eppure dopo diciannove anni c'è ancora qualcuno che ricorda quel gioco e che continua ad ammirare lo straordinario lavoro svolto dagli sconosciuti programmatori della ASCII. Le cose sono molto cambiate dai tempi in cui bastavano 80 kilobyte di memoria per realizzare un buon titolo (oggi ne occorrono circa ottocentomila), ma c'è una cosa che è rimasta sempre la stessa: la capacità di divertire e coinvolgere. GAME descrive esattamente questa passione, attraverso gli articoli, i reportage e le anteprime dedicate al complesso mondo dei games. I giochi di oggi formeranno l'immaginario di domani, così come Wonder Boy o Double Dragon hanno contribuito a creare il nostro. GAME è qui per raccontare tutto questo ad un pubblico che non è soltanto quello degli appassionati. Buona lettura, quindi, e soprattutto buon divertimento.

Cesare Arietti
cesarearietti@gameplayer.it

▲ La gestione dei poligoni è così alta da fare impressione!

▲ Ragazze 3d? E' il nuovo Dead or Alive!

XBOX 360: L'ATTESA E' FINITA

La console Microsoft sbarca in Italia

Le valanghe di informazioni sulla nuova console Microsoft, per quanto giuste o sbagliate che siano, ci hanno letteralmente sommerso negli ultimi mesi creando si tanta impazienza ed eccitazione ma anche altrettanto caos. Soltanto al termine dell'**E3 2005** tali notizie hanno trovato finalmente il giusto ordine e noi di Game ve le abbiamo miscelate e riassunte in questo speciale. Cominciamo col descrivere brevemente le più importanti caratteristiche della console, giusto per renderci conto di quanta potenza di calcolo sia dotata, tanto da sbaragliare nettamente l'attuale concorrenza: è composta da un processore con ben tre core su tecnologia **PowerPc** di **IBM**, ciascuno da **3.2 Ghz**, che lavoreranno in parallelo, un esclusivo chip grafico **Ati** con frequenza a 500mhz, dotato di ben 10mb di **Cache Embedded** per l'utilizzo di filtri grafici senza perdita di prestazioni, ed una memoria **RAM** di tipo **GDDR3** da 512 Mb con frequenza di 700mhz. Supporta inoltre un Hard disk removibile da 20 Gb (anche espandibile in futuro), memory card da 64 MB e un lettore DVD a 12x (compatibile con DVD Video, CD Audio, CD-RW, MP3 CD, Jpeg Photo e molti altri). Al di là dei dati tecnici occorre ricordare che tutti i giochi saranno compatibili con le seguenti risoluzioni video: 480i, 480p, 720p, ed in certi casi addirittura 1080i (per i formati 16:9 e 4:3), e che sarà possibile usufruire di un supporto di soundtrack personalizzato e dell'audio **Dolby Digital 5.1**... preparate i timpani per gioire! Per quanto riguarda la retrocompatibilità con **Xbox** la situazione non è ancora completamente chiara: i motivi delle difficoltà sono da ricercare nelle specifiche tecniche: l'attuale **Xbox** ha una struttura simile agli odierni PC con una scheda video **Nvidia**, mentre **Xbox360** avrà un'architettura **PowerPC** con scheda video **Ati**. **Microsoft** per ottenere la retrocompatibilità ha quindi dovuto sviluppare un emulatore e pagare persino royalties a **Nvidia** per l'utilizzo di funzioni grafiche proprietarie. Ogni gioco avrà quindi bisogno di un profilo di emulazione personalizzato: è quindi ipotizzabile che **Microsoft** renda disponibili gratuitamente su **Xbox Live** profili aggiornati per permetterne l'utilizzo.

L'anello di luce X

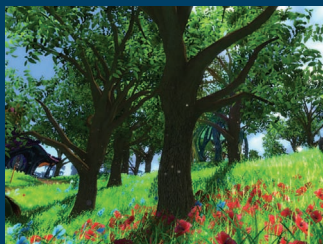
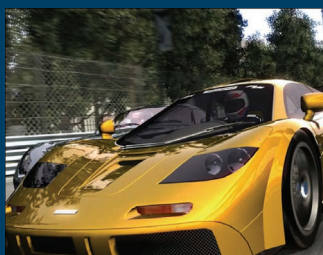
Anche il Gamepad è stato rinnovato: di default è Wireless, con dimensioni simili al classico Pad S di Xbox.Anche la posizione dei tasti è rimasta pressoché invariata ad eccezione per i tasti bianco e nero che ora sono adagiati poco sopra i tasti dorsali "L" ed "R", e per i tasti "back" e "start" che si trovano al centro del Pad; ed è proprio qui che scoviamo l'innovativo pulsante ad X battezzato da Microsoft come "Ring of Light" che si illuminerà ogni volta che ci sarà un nuovo evento in Xbox Live (un aggiornamento, un invito amico o qualunque altra funzionalità del Live) e che premendolo vi darà la possibilità di passare direttamente alla schermata relativa a tale evento: una goduria per i pigri!.

Il business dei videogiochi non è affatto un gioco; Nel 2004 l'intera industria dei videogames ha raggiunto un budget pari a 6,9 miliardi di dollari.

Naruto torna di nuovo a emozionare con l'attesissimo seguito: Narutimate Hero 2, in arrivo imminente per Ps2. Previsti tanti bonus e innovazioni.

XBOX ANTEPRIME

UNA VALANGA DI GIOCHI

Per quanto riguarda i giochi, Microsoft ha voluto puntare non soltanto sulla qualità ma anche sulla quantità, mettendo a disposizione una genuina collezione di titoli: sono in previsione ben 40 giochi in uscita nei primi 6 mesi di vita, e ben 160 quelli in fase attuale di lavorazione.
Tra i titoli di line-up ricordiamo: Perfect Dark Zero, Kameo, Project Gotham Racing 3, Call of Duty 2, Quake 4 (Anteprima a pag. 12), Dead or Alive 4, Final Fantasy XI, Need For Speed MW, Oblivion (posticipato in questi giorni - pag. 10) e molti altri. Ovviamente dobbiamo aspettarci quasi sempre l'utlizzo di modalità online, sia per il multiplayer che per la modalità singola.

La carta della memoria

Cuore dell'intero organismo del Live è la famosa Gamer Card, una carta virtuale fortemente personalizzabile che conterrà tutti i dettagli del vostro gamertag: i record nei vari giochi, i dettagli sulla lingua, la nazione di appartenenza, tutte le statistiche e (incredibile!) la vostra reputazione! Eh già, avete letto bene: grazie ai commenti degli altri giocatori in rete, sommati alla bravura dimostrata nelle varie sessioni di gioco, avrete la possibilità di essere conosciuti in ogni parte del mondo e guadagnare una vera e propria fama. Dovremo aspettarci un successo da divi del cinema? In ogni caso, da adesso in poi bisognerà fare veramente molta attenzione a non giocare male... o volete essere ricordati per sempre come i peggiori players del pianeta?

L'Xbox 360 raddoppia

Anche l'occhio vuole la sua parte e Microsoft lo sa bene tanto che ha reso la sua console non soltanto gradevole ed elegante ma anche molto meno ingombrante della sua prima creazione. Sarà possibile cambiare la cover con altre di colori e stili diversi, proprio come avviene con alcuni modelli di cellulari. Potrete usarla tranquillamente come un oggetto da esposizione nel vostro salotto, anche perché sarà possibile posizionare ***Xbox 360*** in verticale (chi ha detto ***Playstation 2***?) in modo da gestire meglio i vostri spazi; in fondo la console ha, in altezza e larghezza, le stesse dimensioni di una comune rivista (309 mm di larghezza, 83 mm di altezza, 258 mm di profondità) e un esiguo peso di 3,5 kg. All'uscita ***Microsoft*** ci permetterà di scegliere tra due sistemi: l'***Xbox 360*** completo e una versione di base chiamata ***Core***. La versione completa costerà in Europa € 399.99 è vanterà tutto l'occorrente per godere appieno della versatilità della console: un hard disk da 20 Gb rimovibile, da utilizzare per i salvataggi come una memory card e per velocizzare i caricamenti dei giochi, un controller ***Wireless***, un cavo component audio/video, cuffie wireless per ***Xbox Live***, un cavo per connettività ***Ethernet*** e un telecomando multimediale che sarà a disposizione solo per un periodo limitato. La versione ***Core*** invece costerà € 299.99 ed ha, oltre alla console, un pad a filo (stesso pad della versione completa ma non Wireless) e i cablaggi essenziali, ovvero un cavo composito e la presa dell'alimentazione, senza comunque dimenticare la possibilità di usufruire dell'abbonamento gratuito a ***Xbox Live Silver*** (vedi notizia accanto).

Oro e argento

Come avrete già capito la struttura stessa di Xbox Live ha subito varie e incisive modifiche e miglioramenti: Microsoft metterà a disposizione due tipi di registrazione in ***Live***, uno ***Silver*** con il quale potrete gratuitamente giocare online ma soltanto nei fine settimana denominati ***Gold Weekend***, e uno ***Gold*** che ha la piena portabilità dell'account attuale di ***Xbox Live*** (valido per ***Xbox***) e vi permetterà, a differenza del ***Silver***, di essere sempre connessi in ***Live*** in qualunque gioco (eccezione fatta per qualche MMORPG). Entrambi gli account saranno forniti dei seguenti servizi: la possibilità di inviare e ricevere messaggi audio e testuali, di possedere una lista amici, di scaricare demo e contenuti extra e soprattutto di chattare sia localmente che in video.
La foto-videocamera di ***Xbox Live***, non disponibile al lancio ma che troveremo nei negozi nei mesi successivi, aprirà nuove frontiere al ***Live*** permettendo non soltanto di organizzare video chat ma anche di dare le nostre sembianze ai personaggi dei giochi (!) o di utilizzare le nostre foto in rete; è in grado di supportare filmati con risoluzione 640x480 pixel e di scattare foto con una risoluzione da 1.3 megapixel.

Namco presenta Mage Knight: Apocalypse, un action-rpg che mira ad essere la trasposizione videoludica dell'omonimo gioco di miniature.

La nuova tecnologia di Dvd, chiamata Blue Ray Disc, può lavorare su frequenze molto più elevate dei normali Dvd garantendo una maggiore memoria, fino a 50 Gb di capacità.

Phantasy Star Universe

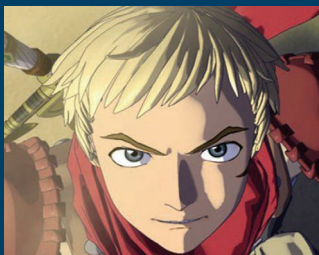
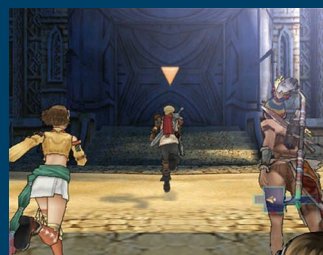
E' in arrivo per Ps2 e Pc il seguito di una saga culto che ha emozionato e divertito migliaia di giocatori su Dreamcast: Phantasy Star Universe. Rispetto ai predecessori la **Sega** promette grandi miglioramenti: è prevista una modalità offline molto coinvolgente (oltre 40 ore di gioco) ed una online in cui si potrà apprezzare l'immensità delle locations messe a disposizione dai server **Sega**. Già confermato in Europa per la primavera del 2006, **Phantasy Star Universe** è un titolo da tenere sicuramente sott'occhio anche nella spietata lotta delle console di nuova

Ritorna Soul Calubur!

Qualunque cosa vi aspettiate dal nuovo Soul Calibur 3 sarà sempre lontana dalla realtà; Vi diamo solo qualche assaggio: tre combattenti nuovi di zecca, la possibilità di customizzare i vostri personaggi sia in aspetto fisico che in stile di combattimento, le tre nuove modalità **Tales of Souls**, **Chronicles of the Sword** e **Soul Arena** con le quali potrete intraprendere storie e percorsi diversi per ogni personaggio, sconfiggere i vostri avversari in condizioni speciali e addirittura immergervi in un'esperienza di combattimento strategica. Inoltre i protagonisti sono nuovamente aumentati, per accontentare i fan dell'acclamata serie targata **Namco**.

PS2 ANTEPRIME

ROGUE GALAXY

Chi di voi si è divertito con il buon vecchio **Dark Cloud** o con il più recente **Dark Chronicle**, sarà ben contento di sapere che la famosa saga di Rpg non è affatto terminata. Durante il **Tokio Game Show** di quest'anno, infatti, la software house giapponese **Level-5** ha presentato un nuovo titolo di fantascienza per **Playstation 2**: si intitola **Rouge Galaxy** ed è atteso in Giappone per l'8 Dicembre. Tale titolo avrà la fortuna di ereditare tutta la genialità di **Akihiro Hino**, direttore di **Dragon Quest VIII**. Dalle ultime news sappiamo che la storia è ambientata nella galassia di Milky Way, dove una banda di pirati spaziali è pronta a far guerra con chiunque ostacoli la loro caccia ai misteriosi tesori dissemanti quà e là nel cosmo. Grafica e gameplay ricordano inevitabilmente **Dragon Quest VIII**, ma gli sviluppatori promettono ottimi miglioramenti tecnici nonché aggiunte originali. Staremo a vedere...

I simpatici quanto ingenui Lemmings sono tornati! stavolta in una versione tutta portatile sulla nuova mini console Sony. Preparate tutto il necessario per portarli in salvo o per farli fuori.

La Storia può cambiare: Ubisoft annuncia la pubblicazione di Faces Of War, il nuovo gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale disponibile a Marzo 2006.

SPECIALE PSP

La risposta Sony al mercato dei portatili!

Potenza concentrata

L'uscita europea della Playstation Portable di casa Sony (1 settembre 2005) ha senz'altro segnato una tappa importante per quanto riguarda il divertimento portatile riuscendo a coinvolgere non soltanto i videogiocatori ma una ben più vasta schiera di utenti. Si tratta di una vera e propria mini macchina multimediale dotata di tutto ciò che serve per intrattenere e stupire; dispone di un comodissimo lettore mp3, di un lettore video UMD e di un lettore di immagini digitali, il tutto in un involucro di 170mm di lunghezza, 77mm di altezza e 23mm di spessore. Tali dimensioni contribuiscono, insieme al ridottissimo peso, ad avere un pieno e piacevole controllo della console: la croce direzionale, i tasti L, R e lo stick analogico sono molto simili a quelli presenti nel classico Dual Shock.

Connessione in corso...

La qualità grafica è davvero notevole: il display TFT LCD widescreen da 4,3 pollici a 480x272 pixel è capace di riprodurre 16.77 milioni di colori ad altissima definizione e il risultato è tranquillamente equiparabile alla sorellona **PS2**. La caratteristica maggiormente apprezzata rimane comunque la connettività wireless / LAN che vi offre da un lato la possibilità collegare la vostra **PSP** ad internet per la modalità online (scaricando così software e dati direttamente nella **Memory Stick Duo**), dall'altro la piacevole esperienza di giocare senza fili con **16 PSP** nelle vicinanze, per emozionanti sfide. Ovviamente questa peculiarità non sarà limitata solamente al gaming, ma sfocerà, in un futuro molto prossimo, in numerose altre applicazioni, tanto da rendere quasi indispensabile tale dispositivo.

Metal Gear Acid è stato uno dei primi titoli sviluppati per la nuova console. Dobbiamo aspettarci una massiccia conversione di giochi da PS1 e PS2 ►

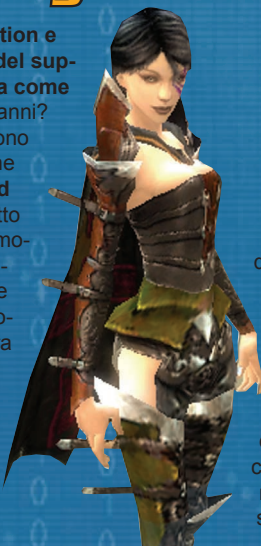
La scatola dei sogni

Il Value Pack in vendita in tutta Europa (prezzo di lancio di 249 euro) include una comoda custodia protettiva, il Memory Stick Duo (32 MB), la batteria al litio (6 -10 ore di autonomia), le cuffie con comando a distanza, l'adattatore AC e la cinghia da polso, nonché un UMD (Universal Media Disc) dimostrativo contenente ogni ben di Dio per collaudare la vostra **PSP**. Una rivale temibile per il **Nintendo Ds**? Entrambe hanno caratteristiche uniche e quindi la battaglia sarà giocata sul software a disposizione. Ed è proprio la numerosa gamma di giochi in uscita per la **Playstation Portable** ad essere un altro possibile motivo di acquisto: cover del passato, seguiti di giochi cult e titoli innovativi, che contribuiscono ad accontentare anche il videogiocatore più selettivo. Tra i giochi di maggior rilievo abbiamo: **Need For Speed UR**, **Medievil**, **Grand Theft Auto: Liberty City**, **Virtua Tennis**, **Burnout: Legends** e **Midnight Club 3 DUB Edition**.

Anche uno schermo piccolo può fare paura: Capcom annuncia il nuovo Resident Evil: Deadly Silence che riprenderà il suo vecchio concept ma con consistenti novità.

Tony Hawk's American Wasteland è il nuovo capitolo di sport e azione del grande franchise di Activision: uscirà a fine ottobre per PS2, Xbox, Xbox 360 e Gamecube.

Il futuro? E' Multiplayer!

Siamo ormai alle porte della Next-Generation e console come Xbox 360 e PS3 faranno del supporto online il proprio punto di forza. Ma come si è sviluppato il gioco in rete negli ultimi anni? Bhè, cominciamo col dire che gli utenti di **PC** godono del supporto online ormai già da molto tempo e che la mania per i MMORPG come **Guild Wars**, **World of Warcraft**, **Dark Age of Chamelot** ha invaso tutto il mondo, con milioni d'utenti che giocano in ogni momento. Il discorso per le console è comunque radicalmente diverso, vuoi per la potenza limitata delle stesse, vuoi per la scomodità dei pad, ancora lontani dalla velocità della combinazione tastiera / mouse, indispensabile per titoli come **Quake**, **Unreal Tournament** che fanno della rapidità tra visuale e azione un fattore determinante. In ogni caso le cose sono in parte cambiate, soprattutto grazie all'avvento della console **Microsoft**. L'**Xbox**, infatti, al contrario del monolite nero della Sony, ha disegnato una comunità Live organizzata e ottimamente strutturata, con titoli imponenti quali **Halo 2**, **Splinter Cell**, **Forza Motorsport**. Diverso, invece, è il discorso per la console **Sony**, dove il servizio offerto è stato spesso poco soddisfacente e le comunità di giocatori online praticamente scarseggiano. La **PS3** avrà quindi il compito di pareggiare il divario che ha diviso le due console sovrane del mercato videoludico, promuovendo innovazioni nel servizio online per soddisfare i suoi milioni d'utenti. Ci si vede in rete Guys!

GUILD WARS IN ITALIA

Mentre World of Warcraft affronta diversi problemi nella gestione dei server (attualmente si tratta della più grande community di MMORPG al mondo!), in Italia sta riscuotendo un grande successo Guild Wars, titolo di punta di NC-Soft. Complice del risultato l'assenza di un canone mensile, che rende il titolo appetibile per chiunque abbia una semplice connessione Internet. Un mondo gigantesco, espansioni, missioni aggiuntive, avventure cooperative e molto altro rendono questo titolo davvero memorabile... se amate il medioevo fantasy avete trovato la vostra nuova patria!

Pad in movimento!

Nintendo è sempre sinonimo di rivoluzione, anzi: di Revolution. La nuova console promette di stravolgere completamente il mondo dei videogiochi. Niente schede video o chip speciali: è sufficiente un curiosissimo pad capace di leggere i movimenti nello spazio. Troppo complicato? In realtà è più semplice di quello che sembra: grazie ad alcuni sensori, la periferica sarà in grado di rilevare gli spostamenti reali e di interagire con la console. Volete giocare ad un gioco fantasy? Impugnate il pad come una spada e il vostro personaggio eseguirà gli stessi movimenti. Volete pescare? Basta utilizzarlo come una canna da pesca per diventare bravi come Sampei. Vi piace suonare la batteria? I pad diventano le bacchette. Le possibilità offerte da questa tecnologia sono molte: noi aspettiamo con trepidazione!

Hip Hop su PS2

Si chiama **Flow: Urban Dance Uprising** il primo titolo interamente dedicato alla musica Hip Hop su **Playstation 2**. Prodotto da **Ubisoft**, **Flow** è il gioco che tutti aspettavano per dimostrare il proprio talento artistico: accompagnando le note di autori del calibro di **Sugar Hill Gang**, **Kurtis Blow** e **Eric B & Rakim**, i giocatori dovranno eseguire a tempo le più incredibili mosse di break dance, sullo sfondo di 10 diverse ambientazioni urbane. Ma le novità non si fermano soltanto al genere musicale: **Ubisoft** ha voluto introdurre alcuni elementi che potrebbero trasformare il gioco nel prossimo successo della stagione: oltre alle numerosissime tracce musicali (cinquanta), è previsto il supporto per otto giocatori e la compelta compatibilità con Eye Toy, la telecamera USB che "legge" i movimenti dei giocatori. Aspettatevi quindi intere nottate insieme ai vostri amici, per dare inizio a interminabili sessioni degne di **8 Mile**. Occhio soltanto a non distruggere casa... e i timpani dei vicini!

Secondo le interviste fatte a Satoru Iwata e secondo gli analisti del mercato, il Revolution di casa Nintendo non verrà rilasciata prima di Maggio/Giugno del 2006.

Per chi non possiede ancora una PS2, Sony metterà a disposizione dal 9 Novembre un nuovo Bundle contenente una copia di Pro Evolution Soccer 5 all'onesto prezzo di 189,99 Euro.

SPAZIO Anteprime

I migliori giochi in arrivo per computer e console

THE ELDER: SCROLLS IV

Preparatevi a conoscere l'oblio

Bethesda

PUBLISHER: BETHESDA
GENERE: GDR
GIOCATORI: 1
USCITA: 4 - 06
INFO

XBOX

Se pensiamo ad un gioco di ruolo in cui la piena libertà di azione ne fa da padrona e in cui è presente una buona dose di fps, siamo univocamente obbligati a pensare alla saga di The Elder Scrolls. Il terzo capitolo della serie ci ha regalato forti emozioni sia su **Xbox** che su **Pc** vantando un ottimo gameplay e una forte longevità, ma facendoci assaggiare solo una piccola parte di ciò che è capace il team della Bethesda. Dimenticate o mettete da parte ciò che avete visto fino ad ora: tra poche settimane potremo mettere le grinfie sulla quarta serie della saga, **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, e gia dal nome capirete che si tratta di un titolo ardente, proprio come la nostra impazienza. Da quello che abbiamo potuto vedere nel trailer e nella demo presentati all'**E3**, si prospettano numerosi miglioramenti e non soltanto grafici: gli obiettivi di ogni quest saranno stavolta indicati sulla mappa mantenendo la piena libertà di azione, ci si potrà spostare tra una città e l'altra in sella al vostro cavallo preferito o attraverso dei teletrasporti… ma non è finita qui: tutto nel mondo di Tamriel (che sarà un 15% più vasto rispetto a Morrowind) sembrerà avere vita propria; questo perché i ragazzi della Bethesda non soltanto hanno perfezionato animazioni e impatti, ma hanno conferito agli oltre 1000 NPC (personaggi non giocanti) un'intelligenza artificiale sorprendente: potranno reagire in base a quello che accade intorno a loro e dialogheranno in maniera dinamica in base alle loro conoscenze, acquisite magari origliando una conversazione o osservando un particolare evento appena accaduto... davvero notevole! La prima fase del gioco prevede un lungo e completo training, molto utile per prendere dimestichezza coi comandi e con la struttura del gioco. Le ambientazioni vantano una grafica foto-realistica: foreste incontaminate, dungeon foschi e rocciosi, città in rovina e quant'altro.

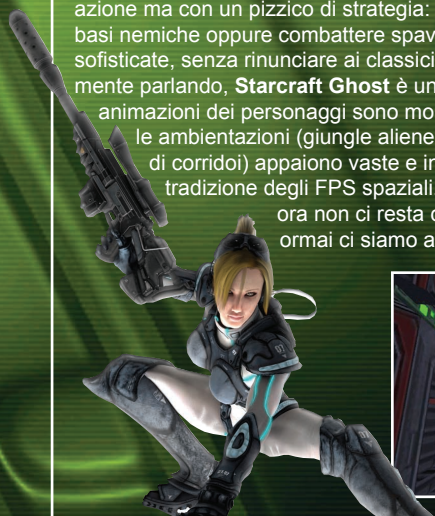
I vostri occhi saranno letteralmente abbagliati dalla miriade di particolari: riflessi in tempo reale, luci e ombre dinamiche saranno solo un piccolo antipasto. Il tutto è gestito dal noto motore grafico Havok che, nella sua nuova versione dà il meglio di sé, riuscendo a gestire una fisica degli oggetti in modo sbalorditivo. Siamo di fronte un titolo che promette, anzi giura, di travolgere nettamente qualunque concorrenza, imponendosi come uno dei migliori titoli (se non "il" migliore) della nuova generazione. Rimanete sintonizzati: presto ne potremo sapere molto di più...

▲ Le espressioni dei visi sono state studiate per essere molto realistiche

▲ I combattimenti in tempo reale sembrano dei veri e propri film!

STAR CRAFT GHOST
Odissea nello spazio

▲ Per il suo ritorno, Blizzard promette di stravolgere gli FPS: Starcraft Ghost può vantare una realizzazione tecnica di altissimo livello e texture molto dettagliate

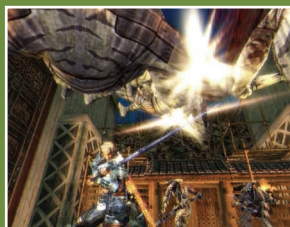
Ci siamo gente! Per quanto increduli saranno stati i vostri occhi leggendo il titolo di questa pagina vi consiglio di dargli una bella strofinata per riuscire a ricevere al meglio le frasi che seguono. Dopo ben tre anni di numerosi annunci e altrettante smentite, finalmente la mitica **Blizzard** è pronta a comunicare una data di uscita per l'attesissimo **Starcraft Ghost** che, a quanto pare, alloggerà negli scaffali statunitensi da febbraio 2006. La **Blizzard** ha il vizietto di far attendere, ma anche quello di sfornare veri e propri capolavori (vedi W**orld of Warcraft**); stavolta tutte e tre le console del momento potranno godere di questa "presunta" perla dei videogiochi. Per i più distratti ricordiamo che **Starcraft Ghost** è il seguito del mitico **Starcraft**, titolo strategico di culto uscito nel lontano 1997 che ha appassionato migliaia di amanti del genere e non. Stavolta si tratta di uno stealth game strategico in prima o in terza persona, ambientato in un mondo dominato da guerre intergalattiche. Il gameplay è quello classico dei giochi di azione ma con un pizzico di strategia: sarà possibile infiltrarsi nelle basi nemiche oppure combattere spavaldamente con le armi più sofisticate, senza rinunciare ai classici puzzle da risolvere. Graficamente parlando, **Starcraft Ghost** è un titolo che pretende molto: le animazioni dei personaggi sono molto fluide e realistiche, mentre le ambientazioni (giungle aliene, strutture meccaniche e freddi corridoi) appaiono vaste e intricate come nella migliore tradizione degli FPS spaziali. Le carte sono tutte in regola, ora non ci resta che aspettare; poco male... ormai ci siamo abituati!

Ape Studios

PUBLISHER: BLIZZARD
GENERE: SPARATUTTO
GIOCATORI: N / A
USCITA: 2 - 06

INFO

ONIMUSHA 4
Tornano... le anime!

▲ Se la vostra massima aspirazione è aspirare anime, questo è il gioco che fa per voi: grafica da urlo per il ritorno della saga più *affetta e taglia* che esista su PS2

La saga di Onimusha è nata agli albori della veneranda PS2 e probabilmente ne chiuderà il ciclo vitale con il quarto episodio (previsto per la fine del 2006). A dirla tutta, **Capcom** aveva annunciato che il franchise di **Onimusha** si sarebbe risolto con la pubblicazione del terzo episodio. Evidentemente, gli ottimi dati di vendita hanno spinto la casa di **Street Fighter** a prolungare la saga. La storia di **Dawn of Dreams** è ambientata nel 1598, sedici anni dopo la battaglia tra **Samanosuke** e il perfido **Nobunaga**. **Capcom** abbandona il fascinoso eroe del terzo capitolo (interpretato dal noto attore giapponese **Takeshi Kaneshiro**), per puntare su un giovane guerriero biondo e con i capelli corti, chiamato **Hideyasu Yuki** (detto Soki). Nel ruolo di "cattivo" troveremo **Toyotomi Hideyoshi**, il quale sconvolgerà le tranquille terre del Giappone grazie alla spietata schiera di demoni **Genma**. Importanti innovazioni poi sono state promesse da **Capcom**, prima fra tutte la possibilità di gestire, finalmente, il sistema di inquadrature. Altra novità sarà costituita dalla presenza continua di un secondo personaggio, il quale sarà di supporto a Soki nelle fasi di combattimento. Anche se è chiaramente presto per dare un giudizio, noi puntiamo sulla qualità e solidità delle produzioni **Capcom**, certi di ricevere un prodotto di alta classe e di sicuro successo. Attendiamo... le ovvie conferme!

Capcom

PUBLISHER: CAPCOM
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
USCITA: N / A

INFO

MARIO KART
Tutti in pista su DS!

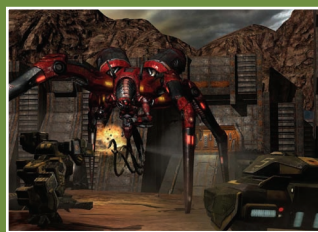
▲ Preparate gusci e banane perché sta tornando il gioco più scorretto di sempre, dove gli ultimi saranno sempre i primi... chi ha usato il fulmine?

L'undici Novembre è la data che salvo ritardi o smentite, segnerà il debutto Europeo sulla console touch screen, dell'immancabile capitolo dedicato ai kart di Mario e soci. Che cosa aspettarci dunque da questo debutto a doppio schermo? Bhè, iniziamo con il dire che l'ultima versione vista all'**E3** ha mostrato evidenti migliorie grafiche rispetto alle prime, scarne, apparizioni. Livelli poco curati si presentano oggi ricchi di particolari e con texture di buon impatto. **Mario**, **Luigi**, **Donkey Kong**, **Bowser**, **Peach**, **Wario**, **Toad** e **Yoshi** saranno gli otto personaggi che potrete selezionare all'inizio del gioco. Ben 30, invece, i circuiti su cui gareggiare. Ovviamente non mancheranno gli immancabili power-ups da sganciare, come gusci, funghi, banane, fulmini e molto altro ancora. Un mix di qualità e divertimento che garantirà corse sempre folli al limite della correttezza. Ritorno al passato: a dispetto dell'ultima versione per **Game Cube**, i programmatori **Nintendo** hanno deciso di fare un salto indietro nel tempo, mettendo a disposizione dei vari protagonisti i classici kart monoposto. Vengono così accantonate le poco digerite macchine biposto, tanto osteggiate da critica e pubblico. Altra gradita sorpresa è rappresentata dal ritorno del "saltino", utile per evitare ostacoli e dunque fondamentale ai fini strategici del gioco. A livello di gameplay non si segnalano stravolgimenti: l'uso del touch screen è limitato esclusivamente alla visualizzazione della mappa e della classifica dei giocatori in gara. Ma veniamo ora al multiplayer, vero punto di forza del gioco: in questo caso i programmatori **Nintendo** non hanno certamente deluso le aspettative: grazie al sistema wi-fi, infatti, fino ad otto giocatori potranno sfidarsi in appassionanti gare all'ultimo guscio; inoltre, l'implementazione della modalità online non farà altro che aumentare l'appetibilità di questo titolo.

Nintendo

PUBLISHER: NINTENDO
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: 1/ 8
USCITA: 12 - 05

INFO

DS

QUAKE 4
Terremoto in arrivo!

Finalmente l'annuncio: Id Software è lieta di comunicare l'arrivo dell'attesissimo Quake 4 previsto per Pc e successivamente per **Xbox 360**. Stiamo parlando del seguito di una saga che ha forgiato la storia degli fps e dei videogiochi in generale. Il terzo episodio della serie, **Quake 3 Arena**, aveva rivoluzionato il classico gameplay proponendosi come un titolo esclusivamente incentrato sull'azione multiplayer e riuscendo comunque a centrare in pieno il bersaglio; ma stavolta si ritorna alle origini. Questo quarto capitolo, infatti, ripercorre il vecchio stile singleplayer dei classici sparatutto in prima persona, ricollegandosi agli ultimi eventi narrati in **Quake 2**. Ovviamente la possibilità di giocare in multiplayer ci sarà comunque ma tale modalità non costituirà il fulcro del gioco come invece accadeva, ed accade, nel suo predecessore. Tecnicamente parlando il titolo promette molto bene, perciò preparatevi a spremere la vostra scheda video: texture e poligoni di altissima qualità, bump mapping, filtri e chi più ne ha, più ne metta. Nuove armi, missioni strategiche in team e mappe da capogiro... solo un dubbio: oggi, un fps prettamente studiato per l'azione in singleplayer, riuscirà ancora a brillare? Conoscendo le premesse di **Id Software**... preparatevi al terremoto!

Raven / ID

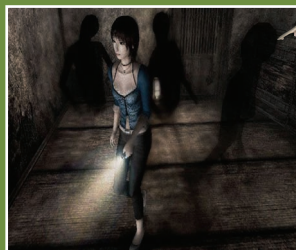
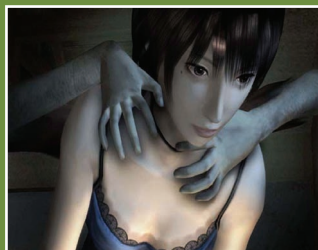
PUBLISHER: ACTIVISION
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1/16
USCITA: 11 / 05

INFO

PC CD ROM

PROJECT ZERO 3

La caccia ai fantasmi continua

Il genere Horror è molto spesso associato a nomi blasonati quali Silent Hill o Resident Evil. Competere con la schiacciante supremazia di Konami e Capcom ha spesso comportato il fallimento di produzioni importanti, (vedi Forbidden Siren), intente quantomeno a raggiungere la qualità espressa dalle due saghe per eccellenza. Nel mare di cloni più o meno riusciti spicca però la serie di **Project Zero**. Come sono riusciti gli sviluppatori della **Tecmo** ad accattivarsi una così vasta e nutrita schiera di fan? Semplice: gli sviluppatori hanno puntato sulla totale assenza di armi da fuoco (fedeli compagne di viaggio in titoli di questo stampo) e messo a disposizione della protagonista una "semplice" macchina fotografica; una scelta che ha influito pesantemente sul gameplay e, di conseguenza, sullo stile narrativo delle vicende. In questo nuovo capitolo, chiaramente, non utilizzeremo quest'ultima per allegre fotografie di gruppo o per immortalare immagini particolarmente suggestive, ma per sopravvivere. Questo grazie a speciali pellicole in grado di imprimere nel fotogramma lo spirito immortalato dall'obiettivo. Chiaro, dunque, l'intento da parte dei programmatori di differenziare in modo importante l'approccio del giocatore verso questo genere di giochi, puntando su un horror più sottile e meno marcato rispetto ad altri titoli. La trama di questo terzo capitolo vede protagonista la giovane **Rei Kurosawa**, distrutta dalla morte del suo giovane compagno; ma alcune fotografie rivelano la presenza del suo amato fidanzato. Un mistero che costringe **Rei** ad indagare sull'accaduto, con risvolti decisamente inquietanti. Le differenze con i capitoli precedenti vanno riscontrate nella presenza, oltre alla protagonista, di altri due personaggi giocabili, di un comparto tecnico migliore e di una convincente interazione con la macchina fotografica. Dobbiamo comunque attendere la versione definitiva per dare un giudizio completo sul gioco... a breve la recensione!

Tecmo

PUBLISHER: TECMO
GENERE: SURVIVAL
GIOCATORI: 1
USCITA: 11 / 05

INFO

TOMB RAIDER

La leggenda ha inzio...

Chi non conosce la mitica Lara Croft alzi la mano! La prima donna protagonista di un videogioco ad avere fan in tutto il mondo si appresta a tornare sui nostri schermi (e speriamo mai più in quelli dei cinema…), per allietare la nostra vista e sete d'avventura. Dopo l'incerto successo dei titoli precedenti, alla **Eidos** hanno pensato bene di passare il testimone per lo sviluppo ai ragazzi di **Crystal Dynamic**: un taglio netto, con il chiaro intento di sfruttare l'ondata emotiva dei nuovi sviluppatori alle prese con un franchise importante e stimolante come quello di **Lara**. Le prime immagini e i video mostrati, hanno messo in risalto una definizione maggiore e animazioni più fluide e convincenti. Saranno riproposte anche le immancabili due pistole e il classico completino originale (magliettina aderente e mini shorts). Oltre alle due fide compagne, la nostra archeologa avrà a disposizione diverse armi e numerosi gadget, tra cui un rampino per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Le locazioni mostrate ricordano le ambientazioni dei primi capitoli, con molti esterni e interni suggestivi, pieni di trappole e insidie da evitare. Fiducia nei nuovi programmatori, dunque, anche se solo il tempo ci dirà se **Eidos** ha fatto la mossa giusta. Noi chiaramente speriamo di sì e attendiamo la fine del 2005, data in cui il titolo dovrebbe essere rilasciato per **PS2**, **Psp**, **Pc**, **Xbox** e **360**.

Crystal Dynam.

PUBLISHER: EIDOS
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1
USCITA: 2 / 06

INFO

Recensioni

Le novità di questo numero! >>

Burnout revenge

Comprate la vettura più costosa che esista... e poi distruggetela!

Ed ecco a voi il gioco del mese:

FAR CRY INSTINCTS

Mare, sole e tanti poligoni: le hawaii non sono mai state così pericolose!

la vendetta dei monaci

Fatality a go go per il ritorno del tenerissimo e splattosissimo mortal kombat

I giochi:

16 Far Cry Instincts
18 X-Men Legends 2
19 Burnout Revenge
20 Fahrenheit
21 Mortal Kombat: SM
24 Resident Evil 4
26 Fire Emblem
26 Wipeout Pure
27 Castlevania DS
27 Xanadu Next

Le rubriche

28 Arcade Classic / Cheats
29 Game Mail
30 Retro

>>> La classifica del Mese <<<

E' Impossibile scegliere il gioco più bello del mondo (chi ha detto Zelda?), ma possiamo accontentarci della TOP TEN di Novembre. Il primo posto spetta a Resident Evil 4, che ha conquistato tutti con la sua straordinaria profondità. Seguono F.E.A.R. e PES 5, come sempre incontrastato titolo sportivo. Chiude la classifica Nintendogs, simulazione canina stile Tamagotchi. Cosa aggiungere, allora? Appuntamento al mese prossimo, con la mega classifica di Natale!

#	Gioco	#	Gioco
1	Resident Evil 4 Capcom - GC	6	Black & White 2 Lionhead - PC
2	F.E.A.R. VU Games - PC	7	Osu! Tatake! Nintendo - DS
3	PES 5 Konami - XBox	8	God of War Sony - PS2
4	Fahrenheit Atari - Pc	9	Splinter Cell C.T. Ubisoft - Xbox
5	Burnout Legends EA - PSP	10	Nintendogs Nintendo - DS

FAR CRY INSTINCTS

Torna il pianto lontano

Troppe volte nella nostra esperienza di videogiocatori siamo stati testimoni di pallide conversioni di grandi titoli che, nella disperata ricerca di suscitare la stessa fama dell'originale, riuscivano soltanto a dare un freddo assaggio del gioco, trasformandolo quasi in un prodotto superfluo. Ubisoft Montereal ha per fortuna stravolto questo tedioso concetto, riuscendo a far evolvere il mitizzato **Far Cry** di **Crytek** (uscito per pc nel marzo del 2004) in qualcosa di completamente nuovo e in esclusiva per **Xbox**: stiamo parlando di **Far Cry Instincts**. Titolo che ora risulta molto più immediato e adrenalinico e quindi molto più adatto ad una console, mantenendo l'inconfondibile concept e stile che ha caratterizzato la prima realizzazione di **Crytek**.

Rambo versus Predator?

Siete di nuovo lui, **Jack Carver**, un ex mercenario con tanto sarcasmo quanta voglia di piombo, nonché unico uomo con gli attributi disposto ad accompagnare la giornalista **Valerie** (è proprio **Val** della versione Pc) nel temuto arcipelago tropicale nello **Jacutan**. Ben presto, come è facile prevedere, **Jack** si trova in balia di un gruppo di guastafeste armati fino alle gengive ed è costretto a fuggire dalla sua barca, ridotta in mille pezzi da un elicottero da caccia. Perso ogni contatto con la sua cliente e disarmato in una giungla piena di pericoli, **Jack** si mette alla ricerca di **Val** sfruttando le sue abilità di stealth e uso del coltello in un tutorial *user friendly*. Un errore strategico e puff, vi trovate nelle mani del nemico che è del tutto intento a testare su di voi un misterioso siero dagli effetti sconosciuti; da questo momento la vostra vita cambierà. Stavolta l'orripilante creatura da laboratorio, che un tempo avreste raso al suolo senza pensarci due volte, siete voi; ma oltre a ereditare un look decisamente fuori moda, otterrete poteri inverosimili che si manifesteranno pian piano nel corso dell'avventura. I vostri istinti animali verranno ben presto alla luce, consentendovi di percepire suoni e odori da lunga distanza, di osservare la vostra preda anche al buio, di correre e saltare come un super eroe **Marvel**, ma soprattutto imparerete ben presto a padroneggiare una forza sovraumana, necessaria a devastare i nemici con un solo colpo o a sfondare gli ostacoli sul vostro cammino.

Ubisoft / Crytek
PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1-16
ONLINE: SI
INFO
XBOX

Caratteristiche: supporta 480p, Dolby Surround 5.1

Tutti al mare con l'Xbox

Tecnicamente parlando **Far Cry Instincts** ci ha davvero soddisfatto riuscendo a soverchiare le nostre aspettative e mettendo a tacere tutte quelle voci di corridoio che affermavano una carenza grafica rispetto alla versione Pc (ad eccezione dei personaggi, ancora un po' grezzi, e della profondità delle ambientazioni che appaiono leggermente ridotte). Sia gli ambienti aperti che chiusi sono stati ricreati notevolmente bene; luci e ombre fanno il loro dovere e la cura nei particolari, specialmente su riflessi e collisioni (da notare la fisica molto realistica delle esplosioni!), rendono l'acqua così convincente che sembra di riuscire a berla. Anche l'impatto audio non è da meno: musiche adrenaliniche e d'atmosfera sempre presenti nei momenti clou, effetti sonori alla **Rambo** e doppiaggi ben curati (le conversazioni dei soldati sono così esilaranti che viene quasi voglia di risparmiarli… ho detto "quasi"). La modalità in singolo purtroppo non è così longeva; inoltre, il nostro **Jack** avrà a che fare con alcuni nemici dalle qualità intellettive non troppo brillanti, che vi faranno assistere a suicidi evitabili e peripezie incomprensibili per oltrepassare un semplice sasso; all'occorrenza, però, sapranno ben organizzarsi in squadre e sparare come tiratori scelti. In ogni caso si tratta di difetti minori, che non scalfiscono affatto la solidità del gioco.

In tanti è meglio...

La vera perla nera di questo titolo è la modalità multiplayer. E' infatti facile notare che **Far Cry Instincts** pur avendo una buona modalità in singolo è stato perfezionato e modellato soprattutto per il **Live,** che costituisce il maggior punto di forza di questo titolo. Potrete sfidare i **Jack Carver** di tutto il mondo nelle classiche modalità **Deathmatch**, **Team Deathmatch**, e **Capture the Flag**, ma anche nell'innovativa modalità **Predator**, in cui vestirete i panni di un orrendo mietitore di soldati dotato di abilità speciali. Potrete dar vita a vere baraonde multiplayer fino ad un massimo di 16 giocatori, per darvele di santa ragione con le classiche armi (avrete l'occasione di notare la profondità visiva usando il sempre verde fucile da cecchino) o con comodi mezzi di trasporto. E se siete stanchi delle solite mappe, non c'è nessun problema! Dimenticate l'attesa estenuante di aggiornamenti e ammennucoli vari: grazie all'editor di mappe presente nel gioco sarete voi i creatori dei campi di battaglia. Un'esperienza senza precedenti per il divertimento in Live, sia perché la semplicità dell'editor offre a tutti la possibilità di creare nuove mappe, sia perché è possibile pubblicare le proprie creazioni, mettendole a disposizione di tutti. Davvero geniale! Diamo quindi inizio al party: siete tutti invitati nella mia isola personale per un puro e sano massacro multiplayer… è gradito l'abito hawaiano!

Valerio "ZatamuS" Fusco

A spasso nella jungla del pericolo

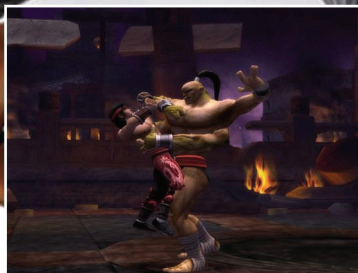
▲ Multiplayer: i nemici hanno pensato bene di usare un motoscafo. Che aspettate? Prendetene uno anche voi!

▲ Colpire alle spalle è da vigliacchi. Ma nella foresta è meglio trovare punti nascosti e puntare: *mors tua*...

▲ Sparare a distanza per infiltrarsi alla Metal Gear: eh sì, i cecchini sono come le ciliegie, uno... mira l'altro!

GRAFICA Impatto grafico notevole: realizzazione di prim'ordine!	95
SONORO Buone le musiche, ma eccellenti gli effetti!	90
GIOCABILITA' Non sempre maneggevole, a volte poco intuitivo	88
LONGEVITA' Creare mappe e giocarle in live: cosa chiedere di più?	92

+	-
+ Editor mappe + Ottima grafica + Multiplayer molto coinvolgente	- I.A. scarsa - Breve in singolo - Veicoli a volte difficili da guidare

>>> GLOBALE Tiene alto il nome "Far Cry"! **94**

MORTAL KOMBAT shaolin monks

Dal Tibet con furore!

Paradox
PUBLISHER: LEADER
GENERE: PICCHIADURO
GIOCATORI: 1 - 2
ONLINE: NO
INFO
XBOX

Dopo Deadly Alliance e Deception, Mortal Kombat cambia aspetto ma non stile. Gli ottimi successi ottenuti da questi due ultimi capolavori di divertimento e violenza hanno fatto riflettere gli sviluppatori di casa Midway su un possibile seguito della serie; una riflessione sfociata ben presto in una ambiziosa quanto azzardata idea, quella di cambiare genere alla serie trasformandolo in un picchiduro a scorrimento, ma senza alterare tutte quelle gradite caratteristiche che da sempre hanno forgiato questa saga. In realtà tale idea era già stata sperimentata in passato ma racimolò scarsi risultati tanto da scoraggiare gli sviluppatori americani su possibili cambiamenti futuri della struttura di gioco. Ma dalla serie "*Riprova… sarai più fortunato*", stavolta la fortuna è arrivata e vi anticipo subito che il bersaglio è stato colpito in pieno. La storia di **Mortal Kombat: Shaolin Monks** ha inizio proprio dalla conclusione del classico torneo della serie, con la sconfitta di **Shang Tsung** da parte delle forze del bene e la sua fuga dall'isola che immancabilmente cade in pezzi. I nostri due protagonisti, **Kung Lao** (esperto in arti marziali e nel lancio del suo cappello tagliente) e **Liu Kang** (l'urlante combattente spara fireball) durante l'inseguimento di **Shang Tsung** cadono nel terreno franante, finendo nella tana sotterranea di **Goro** (il mitico simpaticone a quattro braccia). La cosa che salta subito all'occhio è la semplicità dei controlli: avete a disposizione tante mosse, combo e attacchi speciali, sempre di facile e intuitiva esecuzione e le immancabili **Fatality** con le quali, esibendovi in cruente tecniche di lotta, darete il colpo di grazia al malcapitato nemico di turno. Sebbene la modalità avventura non sia eccessivamente lunga, la quantità di cose sbloccabili (tra cui l'intero gioco **Mortal Kombat II**) e la possibilità di sfidare i vostri amici nella modalità duello, contribuiscono a far lievitare la longevità. Da che mondo è mondo non è possibile giocare a **Mortal Kombat** se si ha uno stomaco debole: mutilazioni, squartamenti, e decapitazioni sono all'ordine del giorno. L'impatto grafico è perciò molto gradevole, non ai massimi livelli ma cerca di mantenere uno stile semplice e leggero. Se cercate azione e sfida da condividere con i vostri amici **Mortal Kombat: Shaolin Monks** è proprio il gioco che fa al caso vostro: veloce, giocabile e divertente, riesce a coinvolgere chiunque in una nuova esperienza di gioco, senza dimenticare le sue storiche tradizioni… buon sangue non mente (è proprio il caso di dirlo!).

Claudio "Tor" Fortuna

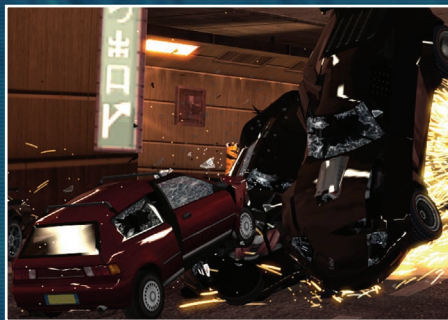
GRAFICA Decisamente funzionale. Buoni i poligoni e i modelli	85
SONORO Effetti classici ma musiche troppo ripetitive	81
GIOCABILITA' Ottimamente realizzata, comandi rapidi e spontanei	92
LONGEVITA' Tanti contributi extra e voglia di rigiocare	93

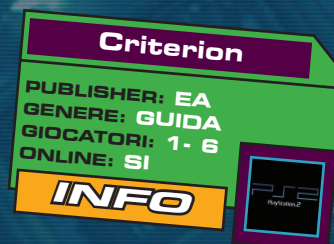
+ Tanti extra da sbloccare
+ Esilarante in due
+ E' Mortal Kombat

- La nota dolente del gioco è il sonoro ripetitivo. Un vero peccato!

>>> GLOBALE 90
Che dire se non… *Finish Him!*

Caratteristiche: supporta 480p, Dolby Surround 5.1

DISPONIBILE ANCHE PER >>> Xbox
SITO UFFICIALE >>> http://www.burnoutrevenge.ea.com

▲ Toh, questo è successo anche a me la scorsa settimana!

Criterion
PUBLISHER: EA
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: 1- 6
ONLINE: SI
INFO

BURNOUT REVENGE

Allacciate le cinture di sicurezza

Stressati dalle micidiali code del traffico capitolino? Sognate di vincere un elicottero che vi porti diretti al vostro ufficio o mentalmente sani a casa evitando il Raccordo? Siete tormentati dalla voglia di scatenarvi contro le enormi file di macchine che si presentano quotidianamente davanti ai vostri occhi? Immagino proprio di sì. Ma se per questo non c'è soluzione, esiste comunque un modo per dare sfogo alle vostre più recondite manie di velocità e onnipotenza stradale: accaparrarsi una copia del titolo più accidentato di sempre, vale a dire **Burnout Revege**. Ma adesso basta con le chiacchiere e veniamo a descrivere quello che si presenta come il sequel di **Burnout 3 Takedown**, pluri-premiato gioco di racing uscito lo scorso 2004 e vincitore in America di numerosi premi tra i quali figurano: **Game of the Year**, **Multiplatform Game of the Year** e **Best Xbox Game of 2004**. Bissare il successo ottenuto dal terzo capitolo, per i ragazzi di **Criterion Games** (sviluppatori del gioco) non è stato affatto facile, ma in gran parte ci sono riusciti. Vediamo perché e andiamo ad analizzare le principali caratteristiche del titolo in questione. **Revenge**, come il suo prequel, permetterà di affrontare diversi tipi di competizione, per sbloccare l'accesso alle aree inizialmente nascoste; potrete cimentarvi ad esempio in **Attacco al traffico, dove** dovrete tamponare quante più vetture possibile (quindi sotto con le sportellate!), oppure in **Giro Lanciato**, una gara a tempo limitata ad un solo giro di pista. **Burnout Revenge** mantiene la stessa velocità e adrenalina del prequel, ma in parte ne modifica il gameplay; una delle innovazioni è, infatti, la possibilità di tamponare e scaraventare fuori pista le altre vetture, senza che queste influiscano sulla nostra gara. Una novità che ha però tolto quel senso di panico che si avvertiva nel precedente capitolo, quando a tutta velocità si effettuavano sorpassi a fil di lamiera e un minimo sbandamento poteva comportare il fatidico incidentone; si tratta però di una scelta che potrebbe soddisfare gli amanti dei giochi arcade. Decisamente convincente, invece, l'inserimento del misuratore di vendetta, il quale ci indicherà l'auto che ha osato metterci fuori strada, in modo da poter pianificare l'agognato riscatto. Tecnicamente parlando, l'hardware della **PS2** è stato spremuto al massimo, con ambientazioni ottimamente caratterizzate e un dettaglio grafico impressionante. Più di 160 eventi da sbloccare, moltissimi bolidi a disposizione e modalità multiplayer in split screen e online: elementi che garantiscono ore ed ore di divertimento. Il comparto audio è, come da tradizione, eccellente e musicalmente appagante, con brani molto vari per tutti i gusti. Concludendo, possiamo assicurare che **Burnout Revenge** appassionerà gli amanti della velocità e non, un titolo che riesce a mettere d'accordo tutti e divertire per molto ma molto tempo. Un acquisto consigliato, da ponderare nel caso si possieda già una copia del suo precedente capitolo. Buona corsa, allora e mi raccomando: non usate il freno!

Leonardo "Mikore" D'Ottavi

GRAFICA	Impeccabile: gli incidenti sembrano davvero reali!	94
SONORO	Effetti notevoli e musiche di grande impatto	93
GIOCABILITA'	Il controllo delle vetture su pista è ottimo	90
LONGEVITA'	In singolo dura parecchio ma online diventa infinito!	95

+ Grafica da urlo
+ Ottima colonna sonora
+ Online è infinito

- In single player gli incidenti e gli schianti sono un po' troppi

>>> GLOBALE 95
Divertimento allo stato puro!

Caratteristiche: supporta Dolby Digital 5.1, 480p, Widescreen

Quantic Dream

PUBLISHER: ATARI
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO
PC CD ROM

FAHRENHEIT

Il carnefice ed il suo mandante...

Nella New York più fredda degli ultimi tempi, un macabro volatile nero si posa sulla finestra a grate di un ristorante e, come se già ascoltasse qualcosa nell'aria, assiste all'assassinio di un uomo da parte del giovane Lucas Kane. Cari ragazzi non è la recensione di **Il Corvo 3**, ma è nientepopodimeno che la presentazione dell'ultima fatica della **Quantic Dream**, ed in particolare di **David Cage**, che vuole stupirci col suo gioco rivoluzionario. Che tipo di game è **Fahrenheit**? Andando per gradi si può dire che ci troviamo davanti ad un'avventura grafica a sfondo triller, arricchita da momenti adrenalinici, supportata da un impatto visivo in puro stile cinematografico e curata al millesimo (basta osservare le espressioni dei personaggi), ma forse penalizzata da due difettucci che potrebbero (e non potrebbero) passare inosservati: i comandi obbligati e la durata dell'avventura. Per quanto riguarda il primo caso, bisogna ammettere che le azioni sono piuttosto limitate e quindi dovrete usare poco il cervello, se non per scegliere uno dei tanti bivi sparsi nella storia. L'altra nota dolente è la durata del gioco, che si attesta su uno standard di 5 ore: non storcete il naso, però! Fahrenheit non è solo questo e lo sottolineo: vi accorgerete che fin dall'inizio la trama vi acchiapperà e vorrete scoprire a tutti i costi come va a finire. I personaggi a disposizione sono tre (e non è poco); il primo è il già accennato Lucas, impegnato a risolvere il mistero del delitto che ha involontariamente commesso in quel maledetto ristorante di New York: perché si trovava lì? Perchè ha commesso un omicidio e chi l' ha spinto a farlo? Una mano a indagare ve la daranno Carla e Tyler, due poliziotti che vestendo i panni degli antagonisti andranno in giro alla caccia di Lucas, cercando indizi per far luce su questa buia (e soprannaturale) storia. Da qui un interminabile serie di situazioni sempre diversi e originali, come salvare da morte sicura un bimbo caduto in acqua, strimpellare con il basso motivi a tempo e addirittura ritornare piccolo, per cercare di ricostruire le tessere mosaico che vi avvicineranno alla verità. Menzione speciale per il carattere e lo stato d'animo dei nostri eroi, misurato da una barra che salirà o scenderà a seconda delle azioni eseguite. Uno dei pezzi forti di quest'opera è sicuramente il sonoro che segue alla perfezione ogni fase di gioco con motivi altamente a tema, capaci di allietarvi o spaventarvi a seconda della situazione. Per ultimo ma non per ultimo, un doppiaggio all'altezza delle aspettative: un enorme lavoro svolto, a favore di un gran bel gioco davvero!

Riccardo "Riki" Fusco

GRAFICA Penserete di vivere un film piuttosto che un gioco	95
SONORO Colonna sonora e doppiaggio mozzafiato	96
GIOCABILITA' Comandi semplici e molto immediati	90
LONGEVITA' Vorrete scoprire a tutti i costi come finisce	86

+ Grafica da cinema
+ ...anche il sonoro!
+ Lo finirete a tutti i costi

- Guidati un po' troppo dal gioco
- Doveva essere più lungo

>>> GLOBALE 92
Veramente un gioco di rilievo!

Requisiti: Win 98 / 2000 / ME / XP - CPU 800 MHZ - RAM 256 - HD 2,5 GB

DISPONIBILE ANCHE PER >>> Xbox, Game Cube, Pc, PSP   SITO UFFICIALE >>> http://www.xmenlegends2.com

Raven Software

PUBLISHER: ACTIVISION
GENERE: GDR / AZIONE
GIOCATORI: 1 - 4
ONLINE: NO
INFO

XMEN LEGENDS 2

Gli uomini X ritornano. Come al solito!

Se pensavate che Wolverine, Cyclops, Storm e tutto il leggendario repertorio degli X-men targato Marvel avessero dato il meglio di sé in X-Men Legends, è il momento di ricredervi; il secondo episodio dell'omonima saga ha riunito di nuovo tutta la plutonica combriccola di mutanti per salvare, ancora una volta, il mondo… da chi? Niente di meno che **Apocalypse** in persona, più adirato e mastodontico che mai. La storia è suddivisa in cinque atti, uno più lungo dell'altro, che raccontano le gesta degli **X-men** e della **Brotherhood**, uniti per distruggere il comune nemico. Avrete a disposizione ben 15 personaggi (più 3 sbloccabili una volta completato il gioco), tutti dotati di abilità e caratteristiche proprie. Il gameplay è rimasto pressapoco invariato (per fortuna): si potrà controllare un party composto da 4 X-men con la possibilità di switchare tra uno o l'altro personaggio e, quindi, provare combinazioni e strategie diverse (le famose combo possono essere realizzate in centinaia di modi): se ad esempio avete bisogno di spegnere un incendio potrete contare sul buon **Iceman** o su **Magneto** nel caso vi serva un bel ponte di metallo). **Raven** vi offre la possibilità di intraprendere questa avventura in compagnia: fino a 4 amici possono collaborare senza il benché minimo ostacolo di visuale o di rallentamento; i personaggi che non sono controllati da menti umane saranno manovrati dall'IA, in maniera condizionata alla vostra programmazione delle mosse nel menu di gioco. Il sistema di potenziamento del personaggio è simile a quello di ogni gdr che si rispetti, e utilizza punti esperienza acquisiti durante gli scontri o terminando le numerose missioni e sottomissioni presenti; in questo modo acquisirete nuove skill per i vostri personaggi, oltre a migliorarne sia la difesa che l'attacco. Grafica e sonoro presentano alcuni deficit rispetto alla versione Pc ma si attestano comunque a buoni livelli; i colori brillanti, lo stile cell-shading e le fluide animazioni si sposano benissimo con i personaggi e le ambientazioni, tanto da sembrare quasi un vero e proprio fumetto in movimento; le musiche ed effetti sonori risultano orecchiabili e di grande impatto. Ma ciò che rende **X-Men Legends II** un titolo da prima pagina è l'incredibile semplicità nell'uso dei personaggi e dell'interfaccia: le combinazioni di mosse, la gestione dei personaggi e l'uso dei menu sono operazioni sorprendentemente intuitive che contribuiscono al giusto scorrimento della storia e degli eventi. Non mi resta che consigliarlo a tutti senza il minimo ripensamento… per i fan della serie, invece, l'acquisto è d'obbligo!

Eugenio "Bytescruncher" Vitale

GRAFICA Fumettosa e ben curata, buono il cell shading	86
SONORO Per fortuna non ci sono solo bang e splash...	88
GIOCABILITA' Immediato e coinvolgente, geniale nella sua semplicità	93
LONGEVITA' Il punto di forza: non ne avrete mai abbastanza!	95

+	-
+ Tanti personaggi e contenuti da sbloccare + Si distrugge tutto	- Obiettivi a volte ridondanti - IA dei compagni non soddisfacente

>>> GLOBALE 91
Super poteri "X" al massimo!

Caratteristiche: supporta Dual Shock, Vibrazione, Memory Card

SITO UFFICIALE >>> http://www.capcom.com/resevil4 / DISPONIBILE ANCHE PER >>> Game Cube

RESIDENT EVIL 4

Ma non era tre il numero perfetto?

Quanti utenti Ps2 hanno pianto lacrime amare alla notizia dell'esclusiva di Resident Evil 4 con il Nintendo Game Cube? Ma quanti hanno esultato poi all'annuncio di Capcom che dichiarava l'inizio della lavorazione al porting di RE sul monolite nero e quindi al conseguente termine d'esclusiva tra la casa di Mario e quella di Street Fighter? Vista l'enorme passione del pubblico e la sterminata popolazione di utenti Playstation fan del titolo, immagino che in molti avranno brindato alla bella notizia. Passata l'euforia però, sono sorte alcune perplessità sulle capacità dell'hardware Ps2 di supportare tutto il popò di qualità e quantità espresse da R E sul GC. State tranquilli ragazzi, perché da oggi anche gli utenti di mamma Sony potranno beneficiare del capolavoro Capcom in tutto il suo splendore. Tremate gente: Resident Evil è tornato! Ma adesso accantoniamo per un attimo le comparazioni e vediamo più nello specifico in cosa R E è cambiato. Più che cambiato direi risorto e rivoluzionato, ebbene sì vecchi miei la tanto decantata metamorfosi c'è stata, ma non riguarda una semplice rivoluzione grafica o tecnica, RE ha cambiato il suo DNA per riproporsi a noi e donarci tutto il suo splendore. Scordatevi i vecchi RE con schermate statiche pre-renderizzate, stupidi zombi incapaci di seguirvi oltre una porta, caricamenti infiniti tra una stanza e l'altra, salvataggi limitati, scordatevi tutto ciò e preparatevi a sbavare dinanzi scenari completamente 3D, modelli poligonali animati alla perfezione, caricamenti ridotti all'osso, nemici veloci, furbi e in grado di programmare strategie di gruppo che in molti casi vi metteranno alle corde.

Capcom
PUBLISHER: CAPCOM
GENERE: SURVIVAL
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO

Leon di nuovo in azione!

Ma andiamo con ordine riprendiamo fiato e passiamo alla trama e a conoscere il protagonista di questo quarto episodio. Questa volta a vestire i panni del nostro compagno di "sventura", sarà una vecchia conoscenza, ossia Leon S. Kennedy. Presentatoci da Capcom ben sei anni fa nel secondo capitolo della serie. All'epoca era un semplice poliziotto del dipartimento di Raccon City, oggi lo riconosciamo come agente speciale al servizio della famiglia del presidente degli Stati Uniti! Famiglia distrutta però dal rapimento dell'amata figlia Ashley! Ci ritroviamo così, catapultati nella lontana Europa, più precisamente in un paesino sperduto della Spagna, dove i servizi segreti hanno avuto segnalazione della piccola rapita. Dunque nell'andare alla ricerca della povera scomparsa durante parte della storia, vi farete strada nelle fredde e inquietanti terre straniere, accolti da decine e decine di contadini (e non solo) inferociti e all'apparenza senza senno, armati di forconi, coltelli e persino motoseghe. E da lì in poi, un susseguirsi di colpi di scena combattimenti incessanti, boss impressionanti e antagonisti ben caratterizzati. Tutto ciò accompagnato da una regia cinematografica superlativa, capace di lasciarvi incollati allo schermo per tutta la durata del titolo.

Quando il gioco si fa duro

Come già vi avevo accennato in precedenza, rispetto al passato sono cambiate diverse cose. Chiaramente oltre agli scenari completamente in 3D, comanderete finalmente un personaggio veloce e reattivo con una particolare inquadratura posta alle spalle del protagonista atta ad avvolgere il giocatore nelle impressionanti ambientazioni del gioco. I movimenti risulteranno al contrario del passato mostruosamente semplici e intuitivi. Il pad della vostra Ps2 diventerà dopo pochi secondi un tutt'uno con le vostre mani.

Caratteristiche: supporta 16:9, 480p, Dolby Pro Logic II, Stereo Surround

Capcom ha, infatti, programmato il tutto con estrema attenzione e semplicità. Logicamente lo stick analogico e la croce direzionale vi permetteranno di muovere **Leon**, la semplice pressione del tasto L1 poi vi permetterà di azionare il coltello che sarà sempre a vostra disposizione e vi rimarrà molto utile in alcune circostanze come infrangere finestre, vetri, barili e affettare anche qualche nemico poco fastidioso. Il tasto R1 rimane invece legato come in passato all'estrazione dell'arma che avrete equipaggiato e andrà chiaramente combinata con il tasto X per sparare i colpi in canna! Quest'ultimo sarà spesso utilizzato durante molte azioni di gioco, quando ne comparirà l'icona, infatti, saremo in grado di compiere numerose azioni come: aprire porte, saltare da una finestra o da un tetto, infrangere vetri, arrampicarci su una scala e altre piccole chicche che vi lascerò scoprire da soli. La levetta analogica destra servirà per muovere la telecamera alle vostre spalle (utile per spiare qualche angolo oscuro). Un altro segno del divorzio con il passato è rappresentato dal fatto che avremo a ridosso dei primi minuti di gioco, la possibilità di acquistare attraverso la conoscenza di un "singolare" personaggio armi d'ogni tipo e taglio. Non sarà quindi difficilissimo accaparrarsi l'ambito lanciarazzi o il gustosissimo fucile da cecchino, dovremo solo risparmiare il denaro (altra novità inserita) cascato dai nemici uccisi e vendere oggetti preziosi trovati e segnalati sulla mappa.

25 ore di gelida paura

Tecnicamente parlando l'avrete intuito, siamo di fronte ad una conversione che supera ogni più rosea aspettativa. Il numero delle texture utilizzate per i vari personaggi è impressionante, e il dettaglio grafico dei fondali lascia senza parole. Ottime anche le musiche che, se associate ad un impianto home theatre, potranno godere del realismo ricreato dal supporto del Dolby pro Logic 2. Buono anche il doppiaggio dei personaggi, in inglese per i protagonisti e rigorosamente in spagnolo per i nemici e abitanti del paese. Ma i difetti direte voi? Sicuramente si finirà in poche ore o sarà troppo facile… Ebbene neanche in questo caso **Capcom** ci ha deluso, regalandoci una sfida sempre avvincente e mai facilissima da sbrogliare. Passando poi alla longevità, il titolo si attesta su una rispettabilissima durata di circa venti / venticinque ore e, in più, in questa nuova versione **PS2** gli sviluppatori hanno aggiunto uno scenario inedito chiamato **Separate Ways** (sbloccabile una volta terminato il gioco), con protagonista la bella ***Ada Wong***, la quale ci porterà a scoprire importanti risvolti della trama principale. Non mi resta infine, che lodare nuovamente il lavoro svolto dal team di sviluppo della **Capcom**, che ci hanno regalato oltre che ad una conversione coi fiocchi, anche un'avventura piena di tensione, paura e fascino, un mix difficilmente ripetibile almeno fino alla nascita del prossimo **Residen Evil**!

Simone "Cloud" Giorgi

Indovina chi viene a cena?

▲ Una ragazza in pericolo e un cavaliere in suo aiuto: sembra una favola. Ma da dove sbuca il fucile a pompa?

La nuova IA degli Zombie migliora la loro intelligenza... questo però si sta arrampicando sul palazzo sbagliato!

GRAFICA Impressionante, difficile vedere di meglio su PS2	94
SONORO Se avete il Pro Logic 2 la notte non dormirete più	92
GIOCABILITA' Comandi intuitivi e molte azioni a disposizione!	90
LONGEVITA' 25 ore di gioco sommate alla Separate Ways...	94

+ Conversione di alto livello
+ Storia intrigante
+ Boss enormi!

- Grafica più dettagliata su GC
- Un giorno lontano lo finirete...

>>> GLOBALE Titolo da avere ad ogni costo! **95**

>>> Tutte le hit delle console portatili <<<

HAND GAMING

Fire Emblem: the sacred stone

Ragazzi, scusate un momento: mi sistemo un attimo, visto che ho che ho la sudarella e una leggera tachicardia... mi succede sempre quando ho il piacere di presentarvi un capolavoro come questo. Stavolta sembra proprio che si tratti dell'ultimo capitolo della saga di **Fire Emblem**, creata dai prodigiosi programmatori di **Intelligent System**, maestri indiscussi nella realizzazione di giochi strategici (ricordate **Advance war**? Ndr). In questa nuova fatica per il vostro scintillante **Game Boy**, vivremo centinaia di avventure sullo sfondo di scenari mozzafiato, tutte segnate dalla classe che contraddistingue questo sequel dagli altri titoli. Detto questo, avrete sicuramente capito tre cose: che **Fire Emblem** è stupendo, che è un gioco di strategia a turni e che non lo finirite molto in fretta. Manca solo un tassello per avere un quadro completo del gioco: la spiegazione di cotanta meraviglia. Appena accendiamo il nostro amatissimo **GBA**, veniamo catapultati in un mondo talmente fantasy, così variopinto e incredibilmente medioevale che sembrerà spuntarvi l'armatura; mentre scorreranno sullo schermo i carismatici personaggi che incontrerete lungo il cammino e gli scenari che diverranno terra di battaglia, avrete voglia come non mai di premere il tasto **Start** fino a consumarlo. Dopo una dozzina di migliaia di dialoghi (che potete sempre tagliare), ci ritroviamo al gioco vero e proprio: eliminare dallo schermo (coadiuvati da centinaia di personaggi) il vostro o i vostri nemici, tutti dotati di strabilianti caratteristiche e di molteplici armi, oggetti e armature. Come in un classico Gioco di Ruolo, avrete a vostra disposizione un sistema di avanzamento per l'esperienza, che permetterà di scegliere tra due classi per personaggio (ma solo dopo aver raggiunto il decimo livello). Il gameplay è intrigante: proverete a sviluppare i vostri personaggi e lotterete fianco a fianco per sconfiggere gli agguerriti nemici, dotati di una buona intelligenza tattica; tutto questo per riunire il regno di **Magvel**, luogo dove si celano cinque pietre sacre, e scoprire come mai l'imperatore di **Grado** abbia attaccato a sorpresa il pacifico continente di **Renais**. E da qui tutta una serie di colpi di scena e intrecci che faranno invidia a **Beautiful** e che alimenteranno la vostra curiosità, il tutto accompagnato da musichette ed effetti orchestrati a meraviglia. Che dire poi? Assolutamente e con caratteri cubitali... COMPRATELO!

Wipeout Pure

Ritornano le folli corse su circuiti inverosimili, ritornano scenari grafici da 60 fps che farebbero sognare un marziano ed ancora, ritornano musiche ed effetti che ci fanno rimpiangere di avere solo 2 orecchie; in una sola parola ragazzi ritorna Wipeout. Alcuni di voi certamente leggeranno il mio commento con curiosità ma anche con qualche dubbio, ripensando a **Wipeout Fusion** che, con tanti cali di frame rate e varie futilità sparse ovunque, ci aveva deluso parecchio, costringendoci a offrirlo in pasto alla polvere. Stavolta però la **Psygnosis** ha deciso di ricorrere a tutti gli ingredienti che hanno fatto di "un" gioco di corse "il" gioco per eccellenza, sfruttando appieno il gioiellino portatile targato **Sony** ed evidenziando i quattro aspetti fondamentali del gioco: la grafica e il sonoro (di cui abbiamo già parlato), la velocità (così alta da far accapponare la pelle) gestita dal potente motore grafico sviluppato da **Studio Liverpool** e l'iniezione d'adrenalina che sentirete a scrosci sin dalla prima curva, dalle esplosioni intorno a voi o durante i salti kilometrici, il tutto condito da una giocabilità assolutamente priva di pecche. Un titolo questo sicuramente validissimo e imperioso, grazie anche ai 16 tracciati che garantiscono una buona durata del gioco, menù hi-tech e la possibilità di giocare in multiplayer fino ad 8 giocatori in wireless. Lo consiglio sicuramente ai non appassionati del genere, almeno per vedere il titolo graficamente più riuscito della **PSP** e lo obbligo ai fan che dopo l' attesa si rifaranno la bocca (e gli occhi!!!!) con questo immenso titolo.

Grafica 94 | Giocabilità 91
Sonoro 92 | Longevità 87
91 GLOBALE

Castlevania: Dawn of Sorrow

Dopo circa vent'anni in compagnia di Castlevania sulle più svariate console, la Konami testa le capacità del portatile Nintendo riprendendo la storia da dove era stata lasciata in **Aria of Sorrow**, con il carismatico **Soma Cruz**. Ci rendiamo conto da subito, già prima di entrare nel malvagio castello, che l'ambientazione si è spostata avanti di qualche secolo, passando dal medio evo al ventunesimo secolo con tanto di automobili parcheggiate. Saltano subito agli occhi le migliorie grafiche, potenziate dal doppio schermo lcd che emana sprites grandi e pieni d'animazioni, colori luminosi di grande impatto nonché un'ottima cura riservata allo stile gotico degli scenari. Il controllo rimane semplice e intuitivo, e permette di utilizzare le molteplici armi a disposizione che costituiscono la vera novità di questo capitolo; ognuna di esse, infatti, racchiude una mossa speciale, che però sottrae una parte del mana a disposizione. Un'altra chicca è rappresentata dalla doppia configurazione switchabile del personaggio, utile per chi non vuole star sempre a cambiare la seconda arma o la mossa speciale. Una volta sconfitti i boss, poi, otterrete diverse abilità quali il doppio salto, la capacità di camminare sott'acqua e, più importante, l'anima stessa del nemico, da usare poi come arma. Non dimentichiamo la funzione del touch screen, che viene usato per rompere i blocchi di ghiaccio o disegnare il sigillo che serve a intrappolare l'anima dei mostri di fine livello. Uno dei difetti su cui era chiamato a rispondere questo titolo, era senza dubbio la durata dell'avventura, che si attestava attorno ad una decina di ore nei precedenti capitoli; potete stare tranquilli, perché sono stati aggiunti diversi livelli, che garantiscono ore aggiuntive di pura libidine. Il sonoro forse è nel complesso il difetto più visibile, mantenendosi sottotono rispetto alla lunga serie di caratteristiche positive che il gioco mostra; nel complesso, comunque, sortisce una discreta figura. Non c'è veramente nient'altro d'aggiungere se non di fare una corsa dal proprio negoziante di fiducia e richiedere **Castlevania - Dawn of Sorrow**. Adatto proprio a tutti... anche ai vampiri!

Xanadu Next

La decantata mancanza di validi giochi di ruolo per la versatile console Nokia è sempre più colmata; dopo ottimi titoli come Requiem of Hell di Digital Red e Shadow key prodotto da Vir2L Studios, il team di sviluppo nipponico **Falcom** è lieto di presentare **Xanadu Next** (seguito del vecchissimo Faxanadu per NES ndr). Titolo di grande fascino, mira ad essere un gdr dal concept classico e immediato ma al tempo stesso complesso e dinamico. Una trama ridotta all'essenziale e la mancanza di un training, proiettano subito il giocatore nel cuore di una misteriosa avventura, senza lunghe presentazioni o tanti fronzoli: sapete soltanto che dovrete mettere a tacere il malvagio di turno (**Galsis**, il re drago) per salvare la cittadella di **Marion Berck** dal male (semplice e geniale?). Potrete customizzare il vostro personaggio grazie all'aiuto dei guardiani che, sottoforma di carte collezionabili (scambiabili in Bluetooth con gli amici), incrementeranno i vostri attributi, e utilizzare un discreto numero di armi, a cui sono associate diverse magie (ma che sfortunatamente userete raramente perché poco efficaci). Il contatto grafico è molto gradevole, la visuale di gioco varia spesso permettendovi maggior spazio visivo (ad esempio nei dungeon, in città o nell'affrontare un boss) e le ambientazioni sono estese. I controlli seppur molto semplici rispondono bene, ma le musiche e gli effetti sono purtroppo ripetitivi e alla lunga snervanti. E' senza dubbio un'esperienza ludica non adatta a tutti, né per giocatori troppo esigenti né tanto meno per chi cerca un'avventura rilassante; le oltre 30 ore di gioco, la frustrante difficoltà nei combattimenti e la scarsa linearità della trama lo rendono pane per i denti per chi ama le sfide "impossibili". Chi invece è paziente e dannatamente abile lo troverà un'ottima risposta in termini di divertimento, coinvolgimento e soprattutto originalità.

Enada: la fiera di Roma

Insert coin: quando l'intrattenimento da sala giochi incontra il grande pubblico. Tutte le anticipazioni sui nuovi cabinati in arrivo!

Chi non ha mai sognato, una volta nella vita, di poter giocare a qualsiasi gioco in un parco divertimenti gigantesco? No, non è Disneyland, ma qualcosa di molto più semplice: l'**ENADA 2005**, fiera italiana del divertimento elettronico che ha compiuto lo scorso ottobre ben 33 anni. Auguri, dunque, ma vediamo nel dettaglio quali novità sono state presentate nelle quattro giornate fieristiche (13 - 16 ottobre). Iniziamo col dire che i semplici videogames stanno scomparendo, a favore di "apparecchiature" diverse come flippers, juke-boxes, video juke-boxes, biliardi, carambole, calciobalilla, kiddie rides, internet point, bowling, ecc... Proprio per questo l'attenzione maggiore è stata rivolta a video poker e slot machine, veri e propri fenomeni del momento. E proprio riguardo le problematiche che tali giochi necessariamente comportano, si è svolto un'interessante convegno, intitolato "**Il mercato comune del Gambling: opportunità o rischio?**". Dai dati emersi, sembra che la situazione sia comunque più rosea del previsto, con oltre 120.000 apparecchi a premio istallati in Italia e circa 600 modelli certificati. I videogiochi invece si attestano sulla rispettabile cifra di 20.000 cabinati in circolazione, mentre calciobalilla, darts, biliardi e flipper raggiungono il doppio. Una situazione che è comunque destinata a cambiare nei prossimi anni, visto che questo tipo di mercato è in continua trasformazione. Insomma, non solo una formidabile occasione per visitare la più completa esposizione del settore, ma anche un tavolo di lavoro per gli operatori specializzati. Appuntamento in primavera, quindi... con L'**ENADA** di Rimini!

Cheat & Soluzioni

URBAN REIGN

CHALLENGE MODE E FREE MODE:
Completa il gioco per sbloccare le due nuove modalità.

GIOCA CON MARSHALL LAW:
Completa uno stage nella modalità free mode

SAINT SEIYA

CAVALIERE DELL'ACQUA:
Vinci dieci incontri di seguito in modalità I vs CPU

CAVALIERE DEL CIELO:
Sconfiggete Arles in ogni incontro con grado argento o superiore

Organizza il tuo torneo!

Se amate le sfide all'ultimo pad questo è proprio il posto che fa per voi! Proponete un torneo, indicate una sala giochi, un posto di ritrovo, l'ora e la data dell'appuntamento: lo pubblicheremo in modo che nuovi amici e avversari si facciano avanti. Sono validi anche indirizzi online, IP e chi più ne ha più ne metta! Un modo nuovo per divertirsi: da soli o a squadre, ecco l'occasione che da sempre cercate per dimostrare di essere veramente i più forti! Diamo inizio alle sfide, dunque: e che vinca il migliore!

Vendo / Scambio

Non sapete dove trovare il vecchissimo **Game & Watch** di **Donkey Kong**? Avete ancora in soffitta **Cobra Mission** e non sapete in che modo disfarvene? Niente di più semplice: basta inviare una lettera o una mail alla nostra redazione e noi provvederemo a inserire il vostro annuncio: la rubrica Vendo / Scambio è a vostra completa disposizione. Ricordate però di inserire il vostro nome, cognome, indirizzo, numero di telefono, altrimenti le domande saranno invalidate.

GAME MAIL

Quoppereffe Risponde!

Scrivete a: redazione@gameplayer.it Sito internet: www.gameplayer.it

OPINIONI, DOMANDE, COMMENTI: CHE ASPETTATE A SCRIVERE? NEL FRATTEMPO... INIZIAMO NOI!

LA LETTERA DEL MESE

In questo momento sto ascoltando **Crazy call at cry**, che accompagna lo **Space Plant 2** di **F-Zero X** [e chi crede ancora che **Wipeout** sia il titolo più veloce che esista forse non conosce bene la storia dei videogiochi], quando si corre in verticale tra i palazzi... scendendo dal cielo. Anni luce davanti a tutto, ma parliamo comunque di 7 anni fa e di cose ne sono cambiate parecchie; ora, pensando al presente [e al futuro], mi vengono in mente due aneddoti molto particolari che mi ha raccontato il nostro collaboratore **Leonardo "Mikore" D'Ottavi** ed entrambi legati al mondo di **Guild Wars**. Per chi non lo sapesse, si tratta di un gioco on-line ambientato in un medioevo fantastico e popolato da altre persone collegate in rete. Ed ecco il primo aneddoto: durante una lotta nell'arena, le due squadre partecipanti avevano entrambe un eccesso di guerrieri e curatori [le classi più resistenti del gioco]. In genere dopo due o tre minuti lo scontro termina, ma in questo caso dopo quasi dieci minuti entrambe le fazioni non accusavano cedimento. Stiamo parlando di otto persone che non si conoscono e che possono comunicare solo grazie alla chat messa a disposizione dal gioco; qualcuno inizia ad urlare di fermarsi, di interrompere lo scontro. Ci vuole diverso tempo affinché tutti i presenti capiscano cosa stia succedendo e decidano di fare una tregua. Il loro problema è che una situazione del genere potrebbe continuare per ore; iniziano ad accordarsi e propongono una soluzione: due di loro si affronteranno in duello, decretando il vincitore: la squadra perdente avrà quindi il compito di arrendersi. L'improvvisato scontro inizia e gli altri giocatori stanno a guardare; a un certo punto uno di questi interviene: tutti riprendono a combattere, ma ormai la situazione è compromessa e la squadra di **Mikore** ha la peggio. ***Game Over***. Il secondo aneddoto si svolge in città: un ragazzo e una ragazza italiani hanno deciso di sposarsi [nel gioco, of course], tra le prese in giro dei presenti. Qualcuno si offre di celebrare la cerimonia, mentre tutti gli altri giocatori si avvicinano per partecipare alle nozze. Dopo il fatidico sì inizia una lunga festa [in **Guild Wars** è possibile ballare, suonare, ridere, esultare, battere le mani, suonare strumenti musicali, ecc...]. ***Just Married!*** In entrambe le situazioni descritte vi è un elemento comune: le possibilità del gioco sono state sfruttate dagli utenti per fare qualcosa non previsto dagli stessi programmatori: accordarsi invece di combattere, creare rapporti interpersonali invece di procedere nelle varie missioni. All'indomani della **Virtual Reality**, la vera rivoluzione non sarà digitale ma concettuale. Cambieranno le regole del gioco, perché saranno dettate da chi nel gioco è protagonista. Questo è il futuro. Nel presente, invece, continuo ad ascoltare **F-Zero**. Datemi retta: cercate in rete o su Ebay questo soundtrack... ne vale veramente la pena.

Quopper

Le recensioni dei lettori

Siete fan di un gioco che nessuno ha mai considerato? Volete stroncare, una volta per tutte, la console che tutti adorano? Diventate voi i giornalisti per un giorno e inviateci le vostre recensioni, gli articoli e i commenti sui giochi. I migliori saranno pubblicati su queste pagine!

Le ultime dai forum

E' attivo il nostro forum online, per discutere, chattare e incontrare nuovi amici. L'indirizzo è: *www.gameplayer.it/forum*. Usare il servizio è semplicissimo e basta una veloce registrazione per essere subito iscritti. Postate quanto più volete e ricordate allora... appuntamento sul web!

PUNTA E CLIKKA CHE PASSIONE!
L'avventura ai tempi dello SCUMM

In principio era il tentacolo...

Dodici o tredici anni fa, quano i pc oscillavano ancora tra i 386 e i 486, si poteva trovare in giro qualche copia di un vecchio gioco della Lucas, intitolato Zak Mc Kraken. La presentazione del gioco era quanto di più criptico avessi mai visto in un videogame: un reporter litigava con il direttore della testata in cui lavorava e che continuava a sommergerlo di impegni, quando invece avrebbe voluto dedicarsi alla stesura di non so quale libro. Lo strano dialogo mi è diventato incredibilmente più chiaro una volta iniziata la professione di giornalista, quando ho ritrovato gli stessi personaggi e gli stessi discorsi nella casa editrice per cui lavoravo. Il fatto è che **Zak Mc Kraken** aveva una particolarità: era stato scritto da **Ron Gilbert**, uno dei più grandi geni del divertimento elettronico, capace di trasporre in maniera semplicissima situazioni complesse e dinamiche fino ad allora impensabili per un gioco. A lui si deve il rivoluzionario sistema **SCUMM** (Script Utility for Maniac Mansion), un'interfaccia di testo che permettava di compiere azioni complesse con un semplice clik del mouse; era sufficiente scegliere il comando (Apri, Chiudi, Dai, ecc...) e l'oggetto su cui agire per ottenere un'azione del proprio personaggio. Come si evince dal nome, il primo beneficiario di questo sistema fu proprio Maniac Mansion, eccezionale avventura ambientata in America negli anni '50; nei panni di Dave, bisognava salvare la propria ragazza dal folle dottor Edison, intenzionato a usarla nei propri esperimenti. Umorismo nero, trovate geniali e splendidi personaggi (i tentacoli tra tutti) hanno reso Gilbert uno degli autori più apprezzati in tutto il mondo.

Non usare il forno a bordo

Come dicevamo, uno dei primi titoli sviluppati da **Ron Gilbert** fu **Zak Mc Kraken**. Il plot è semplicissimo: gli alieni vogliono invadere la terra usando il telefono; ogni giorno trasmettono un suono che rende sempre più tonte le persone che lo ascoltano e che non risparmia nemmeno gli stessi extraterrestri. Nel frattempo, tre ragazze scoprono su Marte un'istallazione di origine sconosciuta e partono per indagare. Scopriranno molti segreti sull'universo [tra cui che il monolite di **2001 Odissea nello Spazio** era in realtà è la gettoniera di un autobus cosmico] e aiuteranno **Zak** nella sua ricerca da giornalista. Un consiglio spassionato per chi volesse giocarci oggi: non cuocete mai, per nessuna ragione, un uovo a bordo dell'aereoplano. Senza di quello non si può precedere nella storia e inevitabilmente ci si blocca!

L'isola delle scimmie

Il gioco più famoso di **Ron Gilbert** è senza dubbio **Monkey Island**, incredibile avventura che vede protagonista il giovane e promettente pirata **Guybrush Threepwood**. **Gilbert** ha curato solo i primi due **MI**, considerati tra i migliori giochi mai realizzati. Eccezionali la lotta con gli insulti, il mercato delle navi di Stan e gli usi più sconsiderati della magia vodoo. Saluti da ***Le Chuck***!

Storia di una bandiera

La bandiera americana era in realtà la carta medica di un tentacolo spedita via water... dal futuro! Se non conoscete **Day of The Tentacle**, avrete perso uno dei titoli più grandiosi che la storia ricordi. Grafica da urlo e storia delirante, per il gioco che nel '93 ha lasciato il mondo senza fiato. Come dire: ***Metti criceto dentro lavatrice a gettone!***

Viaggi & Turismo

Paesionline sas
Via San Francesco D'Assisi 4 - Rocca di Papa RM
Sito web: www.paesionline.it - e-mail: servizi@paesionline.it
Tel: +39 069495770 - fax: 0694790120